新作情報たっぷり!!!
夏のスクープ特大号

『バイオハザード6』、『ジョジョの奇妙な冒険』、『マリオ』
『ファンタジーライフ』、『龍が如く5』…ほか多数

TVゲーム総合情報誌
毎週木曜日発売

©2012 SUSUMU NATSUSHITA ENTERPRISE

シンプル ファミ通

2012 8/2・9 合併号
390 特別定価 YEN
No.1233

特別企画
夏のゲームイベント総まとめ

スクープ情報!!!
ファンタジーライフ
バイオハザード6
龍が如く5 夢、叶えし者
ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル

ファミ通.com
ファミ通App FREE

夏の大作徹底特集
New スーパーマリオブラザーズ2
ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン
実況パワフルプロ野球2012
ルーンファクトリー4
いよいよ発売!!

発売直前大特集
那由多の軌跡
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園

平成24年7月19日発行・発売(毎週木曜日発売)・株式会社エンターブレイン・東京都中央区

ポケモンふぁみちゅう団

Pokémon Famichudan

開発スタッフのインタビューやポケモンに関する最新情報など、今週も見どころ満載！

いらすと：姫野かげまる

ニンテンドーDS DS

ポケモン　6月23日発売　各4800円[税込]

冒険・RPG・1～5人　全年齢対象

通信機能　ニンテンドーWi-Fiコネクション対応、DSワイヤレス通信対応、赤外線通信対応

ケータイで購入

シリーズ最新作『ポケットモンスターブラック2・ホワイト2』(以下、『ポケモンブラック2・ホワイト2』)の発売から約1ヵ月。すでに殿堂入りを果たして、ポケモンワールドトーナメントなどの新たに追加された遊びを楽しんでいる人も多いはず。そこで今回は、本作のプランニングディレクター・斉藤優史(さいとうまさふみ)氏に、新要素関連の開発エピソードを語ってもらった。さらに、ポケモングローバルリンクや、『ポケモンARサーチャー』に関するさまざまな最新情報をお届け。ファン注目のポケモン情報が盛りだくさんなので、最後まで必見！

『ポケモンブラック2・ホワイト2』
開発キーパーソンインタビュー4

INTERVIEW

～プランナー編～

今回のインタビューは、本作のプランニングディレクターとして、プランニングを統括した斉藤優史(さいとうまさふみ)氏が登場。通信まわりの新要素を中心に、開発秘話を訊く。

斉藤優史 MASAFUMI SAITO
『ポケモンブラック2・ホワイト2』プランニングディレクター／ゲームフリーク

数々の通信要素が新たなコミュニケーションを生み出す

――『ポケモンブラック2・ホワイト2』には数々の新要素が登場しますが、それらのアイデアはどのように生まれたのでしょうか？

斉藤優史氏(以下、**斉藤**)　本シリーズではいつもそうなのですが、いろいろなセクションの人間が集まって、フラッシュアイデアを出し合うんです。たとえば、歴代のチャンピオンやジムリーダーが戦うポケモンワールドトーナメントも、もとはシナリオ担当の松宮(松宮稔展氏)とサウンドの一之瀬(一之瀬剛氏)のアイデア。おもしろそうな企画をみんなで持ち寄って、その中でよさそうなものをプランナーが掘り下げていく形を取ります。

――開発セクションにこだわらないというのは、おもしろい企画の進めかたですね。

斉藤　そうかもしれませんね(笑)。それと、企画書を作る際は、プランナーだけでなくデザイナーにイメージイラストを描いてもらったりもしています。ポケウッドは、UFOとポケモンを描いた扉絵がとてもおもしろかったのが、採用のポイントになりました。もちろん、企画書のデキだけでなく(笑)、"ポケモンのタイプ相性や技の効果を覚えられる楽しい遊び"というコンセプトがあってのことですが。

――新たな遊びとしては、『ポケモンブラック・ホワイト』からさらに充実した通信要素も注目すべきポイントですよね？

斉藤　新要素の追加やハイリンクの仕様変更を始め、大きく変わっていると思います。ハイリンクを使った遊びは、『ポケモンブラック・ホワイト』にもありましたが、もっと気軽に遊んでほしかったので、フェスミッションを新たに加えています。この遊びは、ひとりから100人までのプレイヤーとミッションに挑めるものです。人数制限や参加するハードルをかなり下げられたので、誰もが楽しめる内容になっているのではないでしょうか。

――通信部分では、"ジョインアベニュー"というシステムも追加されました。

斉藤　ジョインアベニューは、通信した人といっしょに街を作っていく遊びで、これも通信を促進するために考えた企画です。内容は、通信交換をした人やすれ違った人がゲーム内のキャラクターとして街を訪れ、お店を開いてもらうというもの。お店を繁盛させて街全体を活性化させると、ポケモンのなつき度を上げたり、タマゴを孵しやすくするものなど、役立つ施設が利用できる利点があります。ただ、通信相手の口ぐせを聞いているだけでもおもしろいですよ。

――続いて、"キーシステム"が実装された経緯をお聞きしたいのですが。

斉藤　キーシステムは、プロデューサーの増田(増田順一氏)が入れ込みたいという話を当

©2012 Pokémon. ©1995-2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。
ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。

CHECK❶ "キーシステム"で新たな遊びのカギが開く!

殿堂入りなどをすると、"キー"が手に入る。このキーを使うと、"キーせってい"のロックが開放され、ゲームの難易度などをいつでも変更できるのだ。キーは友だちに送信できて、送信してもなくならないぞ。

CHECK❷ 特殊なポケモンと出会える"隠し穴"

特定の場所で木々のあいだを調べると、隠し穴に入れる。隠し穴にはポケモンがいたり、道具が置かれている。一部のポケモンは隠れ特性を持っている。

CHECK❸ "おもいでリンク"で空白の2年間が明かされる!?

"おもいでリンク"とは、本作と『ポケモンブラック・ホワイト』との連動要素。以前、冒険した『ポケモンブラック・ホワイト』と本作を通信させると、『ポケモンブラック・ホワイト』の進行具合に応じて、過去に登場したキャラクターたちの2年間の行動を見ることができる。特別なポケモンを捕まえられることもあるぞ。

⬆とあるイベントでは、2年前のプラズマ団解散後のNの想いが語られる。

⬇サンヨウシティのジムリーダー、デントたちにも事件が起きていた……。

随所に盛り込まれた"つながる"遊び。

初からしていまして。この企画は、コミュニケーションを活性化させるほかに、攻略や育成にも役立つことを意図しています。キーの交換で難易度を変えることができ、難易度を下げれば冒険を進めやすくなりますし、逆に上げれば対戦するトレーナーが強くなるので、ポケモンを成長させやすくなります。ぜひポケモンの育成にも役立ててほしいなと。

――殿堂入りした後、キーの開放データを配れるというのもおもしろいですよね。

斉藤　先に遊んだ人と後から遊ぶ人とをつなぐ役割の遊びと考えています。配信したキーはなくならないので配りやすいですし、もらうほうも気兼ねなくお願いできると思います。周囲の人といっしょに本作を遊ぶきっかけとして、うまく使っていただきたいですね。

――『ポケモンブラック・ホワイト』と本作をつなぐ"おもいでリンク"はいかがですか？

斉藤　おもいでリンクは、"2"という名を冠したナンバリングタイトルだからこそ、ぜひとも入れ込みたかった要素です。2年前に登場した人物やイベントのその後を知りたいというファンは、多いと思うんです。その疑問に対して、しっかり答えを示すための仕様がおもいでリンクなんです。本作から遊ぶ人が置いてけぼりになってはいけないので、あくまで『ポケモンブラック・ホワイト』を遊んでくれたファンへのサービスという位置づけにしています。ふたつの作品の全貌を知りたいという人は、ぜひとも遊んでみてください。

――ここまでは、大きな新要素に関してお聞きしましたが、もっと細かい部分で気がつきにくい新要素がありましたら教えてください。

斉藤　今回は、コンセプトのひとつに"わかりやすく"というのがあるので、気がつきにくいものに関しては、意図的に設置した隠し要素です(笑)。隠しマップなど、プレイすればするほど、何か新しい発見があると思いますよ。

――隠し要素と言うと、"森の隠し穴"もそれに当たるのでしょうか。

斉藤　隠し穴は、隠れ特性を持ったポケモンを作品本編に出現させることを意図しているのですが、ほかのユーザーとつい話したくなるネタのひとつとして入れ込んだ部分もあります。本作は、大きなテーマとして"共鳴"を掲げていますが、通信やキーシステムを使った遊びだけでなく、こうした隠し要素を学校の友だちとおしゃべりすることも、広い意味での共鳴だと思っているんですよ。

――ありがとうございました。最後に、ファンにメッセージをいただけますか？

斉藤　くり返しになりますが、本作にはユーザーどうしがつながるきっかけとなる要素をふんだんに盛り込みました。ゲームをプレイするだけではなく、ゲームをひとつのコミュニケーションツールとした、ほかのユーザーとの交流も魅力だと思うので、そういったところも楽しんでいただけるとうれしいです。

次ページでは、隠れ特性のポケモンに関する情報をお届け!